3DS&DS&Wii専門誌／任天堂3大タイトル大特集／FE覚醒イラストブック

ニンドリ

毎月21日発売!

# Nintendo DREAM

10
vol.222/Oct.2012
特別定価 ¥880

## とびだせ どうぶつの森™
どこが変わった? 3DSの森ライフ

## ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2
伝説のポケモン大集合!! 音楽秘話も

別冊付録
## 覚醒イラストファンブック
制作秘話も!

キャラクター人気投票 結果発表&制作秘話
ファイアーエムブレム™ 覚醒 イラストファンブック
Two sleeping dragons—one a sacred ally of mankind, the other its sworn destroyer. Two heroes marked with the symbols of the dragons. Their meeting heralds the dragons' awakening—and the world's ending.

隠しゴール&コインラッシュ攻略!!
## New スーパーマリオブラザーズ 2

ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン

# 伝説のポケモン入手
# 新要素攻略+開発秘話
# 特濃音楽インタビュー

# ポケットモンスター ブラック2

# 遊びつくし特集!!

今月は前号で載せきれなかった開発スタッフインタビューに加え、『ポケモンB2・W2』を遊びつくすための攻略をたっぷりとお届け！　もう殿堂入りしている人もそうでない人も楽しめる8ページ特集です！

**ポケットモンスター ブラック2・ホワイト2** » DS

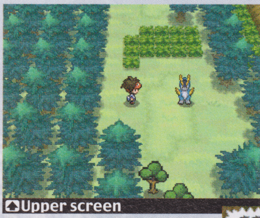
- ポケモン
- 6月23日発売
- 各4800円(込)
- RPG　■1〜5人プレイ用
- CERO全年齢
- 通信:ワイヤレス○　ダウンロード×　Wi-Fiコネクション○
- 赤外線通信対応

## あの伝説のポケモンたちをこの手に!!

まずは『ポケモンB2・W2』に登場する伝説のポケモンたちの情報をまとめておこう。どのポケモンも、ゲーム中で1匹しか入手できない貴重な存在だ。仲間にできれば、強力な戦力になってくれるだろう。また、特定の場所でのみ入手できる隠れ特性のポケモンも紹介しよう。

### コバルオン テラキオン ビリジオンを仲間に

コバルオン、テラキオン、ビリジオンの3匹は、殿堂入り前に仲間にできる。物語の流れにそって出現するので、戦いを挑んで仲間にしよう。なお倒してしまったりこちらが逃げた場合でも、殿堂入りすれば復活する。




#### コバルオン

←13番道路に出現する。「いあいぎり」で切れる木の裏にいるが、回り込むことも可能だ

#### ビリジオン

➡11番道路を歩いているとガケの上から飛び出してくる。話しかけると戦闘に

#### テラキオン

←セイガイハジムクリア後、22番道路に出現。アクロマも現れ…

### ゼクロム レシラム キュレムを仲間に

殿堂入り後、Nの城に行ったあと、リュウラセンの塔に『ポケモンB2』ならゼクロムが、『ポケモンW2』ならレシラムが出現する。そしてゼクロムかレシラムを入手後にジャイアントホールへ行くと、洞窟の奥にはこんどはキュレムが!!　このキュレムを入手後、キュレムのいた場所で「いでんしのくさび」を拾える。これは…？

➡Nは、主人公をゼクロム／レシラムのもとへと導いてくれる

←『ポケモンB2』ではリュウラセンの塔にゼクロムが出現。話しかけると戦闘になるので、確実に捕まえて仲間に！

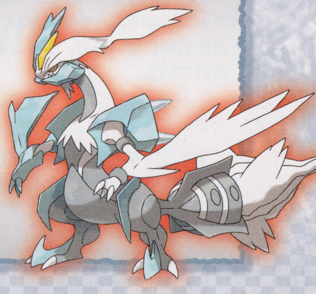
➡『ポケモンW2』では、同じ場所にレシラムが出現。もし『ポケモンW』を遊んでいたらゼクロムが出てきているので、これで両方入手!?

⬇ゼクロム／レシラム入手後、カゴメタウンの近くにあるジャイアントホールへ行くと、キュレムが出現する

### 「いでんしのくさび」でブラックキュレム・ホワイトキュレムに

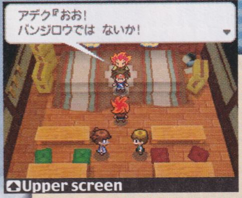
「いでんしのくさび」は、ゼクロム／レシラムとキュレムを吸収合体させ、ブラックキュレム／ホワイトキュレムにする道具だ。

➡「いでんしのくさび」は大切な道具。再び使うと分離させることができる




©2012 Pokémon. ©1995-2012 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

# ポケットモンスター ホワイト2™




⬆殿堂入り後、アデクの家でバンジロウに会うことで、黒の摩天楼／白の樹洞への挑戦が始まる

⬇黒の摩天楼でのバンジロウ戦。なんとラティオスが登場!!

## アデクの孫 バンジロウ登場!!

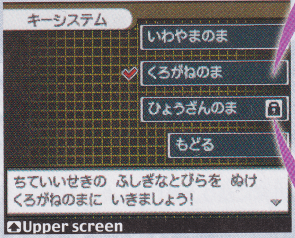
なんだか野生児っぽい少年キャラが初登場！ なんとこの少年、『ポケモンB・W』でチャンピオンだったアデクの孫なのだ!! 殿堂入り後に行ける黒の摩天楼／白の樹洞で戦うことになるだろう。

## レジロック レジアイス レジスチルを仲間に

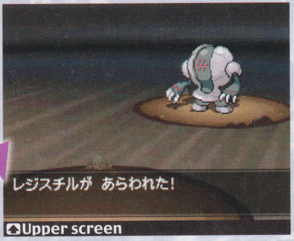
⬅⬇殿堂入り後、ホドモエシティからヤーコンロードへ入れるようになる。その最深部にレジロックが！

殿堂入り後、ホドモエシティからネジ山へ行けるヤーコンロードが開通。このヤーコンロードに、伝説ポケモン・レジロックが現れる。そしてレジロックを捕まえると、キーシステムで使える新たなキーが出現。『ポケモンB2』ではレジスチルと出会えるキー「くろがねのま」、『ポケモンW2』ではレジアイスと出会えるキー「ひょうざんのま」がもらえるので、お互いのキーを通信してロックを解除し、両方を入手したい。

### キーシステムで解除

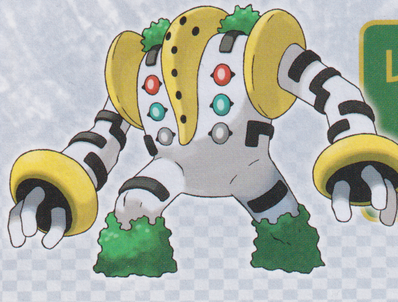



⬆レジロックを入手すると、キーシステムで使えるキーが出現する




⬅『ポケモンB2』なら、レジスチルが入手可能に！

⬅『ポケモンW2』なら、レジアイスが入手可能になる



### レジギガスも出現!?

レジロック・レジアイス・レジスチルを集めると、イッシュ地方のどこかで眠りについているレジギガスを捕まえられるようになるのだ!!

## トルネロス ボルトロス ランドロスをフォルムチェンジ

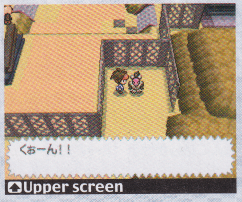
⬅ほうじょうの社の奥のほこらで「うつしかがみ」を入手

➡トルネロス・ボルトロス・ランドロスをフォルムチェンジ！

3DSダウンロードソフト『ポケモンARサーチャー』で捕まえられるトルネロス・ボルトロス・ランドロスは、「れいじゅうフォルム」と「けしんフォルム」にフォルムチェンジできる。それに必要な道具が「うつしかがみ」だ。『ポケモンARサーチャー』で入手したランドロスを手持ちに入れ、ほうじょうの社の奥にあるほこらに行くと手に入るぞ。

## 隠れ特性のポケモンを仲間に

4番道路、サザナミ湾には、隠れ特性を持つポケモンがいる。入手できるポケモンと特性は以下の通りだ。なお一度捕まえても、ウォーグルとブルンゲル ♂は毎週月曜、バルジーナとブルンゲル ♀は毎週木曜に復活する。




➡これらのポケモンは姿が見えている。話しかけると戦闘になるぞ

| 場所 | ソフト | ポケモン | 特性 | 出会える曜日 |
|---|---|---|---|---|
| 4番道路 | ポケモンB2 | バルジーナ | くだけるよろい | 木曜 |
| | ポケモンW2 | ウォーグル | まけんき | 月曜 |
| サザナミ湾 | ポケモンB2 | ブルンゲル ♂ | しめりけ | 月曜 |
| | ポケモンW2 | ブルンゲル ♀ | しめりけ | 木曜 |

# 新要素ピックアップ攻略＋開発秘話

スタッフインタビュー第2弾

ハイリンクの遊びをより進化させた“フェスミッション”、ユニークなシナリオの映画が楽しめる“ポケウッド”など、新要素の数々をより楽しむポイント攻略！　今回は、イッシュ地方の8つのジムをクリアするまでの範囲を紹介。加えて、前回（9月号）の開発スタッフインタビューでは載せきれなかった、これらの新要素に関する開発秘話も合わせてお届け！

ゲームフリーク プロデューサー 増田順一さん
ゲームフリーク ディレクター 海野隆雄さん
ゲームフリーク サウンドデザイナー 一之瀬 剛さん
ゲームフリーク サウンドデザイナー 佐藤仁美さん

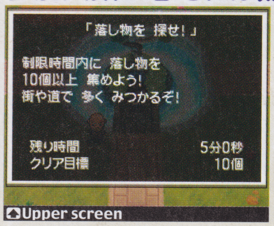
## フェスミッション　バラエティ豊かなミッションに挑戦して報酬ゲット！

Cギアのワイヤレス通信からハイリンクへ飛び、ハイルツリーを調べることで「フェスミッション」を受けることができる。道具を拾ったり、ポケモンを捕まえたりといった目標をクリアすると、さまざまな報酬がもらえるのだ。フェスミッションはワイヤレス通信で一度に大勢が参加できるので、できるだけ多人数でチャレンジしてみるといい。

### ハイリンクでミッション受注

⬆フェスミッションの種類は冒険を進めていくと増える

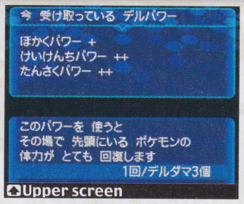
### 参加人数が増えれば難ミッションもラクラク!?



⬅クリア目標を2倍以上上回れば、追加で特別報酬をもらえるミッションもある

### 冒険に役だつ「デルパワー」を使いこなそう

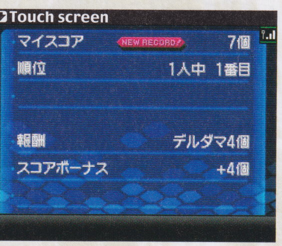
フェスミッションをみごとクリアすると、報酬でデルダマがもらえることがある。このデルダマを消費することで、一定時間いろいろな効果を発揮するデルパワーを使うことができるのだ。デルパワーは3種類まで選べ、フェスミッションをクリアし、ハイルツリーが成長するとデルパワーの種類も増えていく。




⬆デルパワーの変更もハイルツリーで行える

**デルダマを消費して不思議な力を発揮！**

➡多くのフェスミッションの通常報酬としてもらえる




➡ポケモン育成に冒険、いろいろな場面で便利

### ▶殿堂入りまでに挑戦できるミッション一覧

| フェスミッションタイトル | ミッション出現条件 | 通常報酬 | 特別報酬 |
|---|---|---|---|
| きのみを　あつめろ! | 初期からオープン | デルダマ | プレミアボール |
| おとしものを　さがせ! | 「きのみを　あつめろ!」をクリア | デルダマ | プレミアボール |
| まいごの　しょうねんを　さがせ | 初期からオープン | デルダマ | モーモーミルク×12 |
| エンジョイ　ショッピング! | 「まいごの　しょうねんを　さがせ」をクリア | デルダマ | きんのたま |
| タブンネを　さがせ! | 初期からオープン | デルダマ | ゴールドスプレー×10 |
| ポケモンサーチ3!(※) | 「タブンネを　さがせ!」をクリア | デルダマ | — |
| かくとうかと　しゅぎょう! | ヒウンシティ噴水広場の噴水近くの老人に話しかける | デルダマ | げんきのかたまり |
| 10にん　くみて!(※) | 「かくとうかと　しゅぎょう!」をクリア | デルダマ | — |
| いっかく　せんきん! | リゾートデザート左側のレンジャーに話しかける(『ポケモンB2』) | デルダマ | ほしのかけら×5 |
| トレジャー　ハント! | リゾートデザート左側のレンジャーに話しかける(『ポケモンW2』) | デルダマ | ほしのかけら×5 |
| ドキドキ　ぶつぶつこうかん! | カナワタウンで週末に初めて物々交換をした時(『ポケモンB2』) | デルダマ | きんのたま |
| ウキウキ　ぶつぶつこうかん! | カナワタウンで週末に初めて物々交換をした時(『ポケモンW2』) | デルダマ | きんのたま |
| エモンガを　さがせ! | 5番道路に入る | デルダマ | ゴールドスプレー×10 |
| はねばしに　まいおちる　ハネ | ホドモエの跳ね橋の男性に話しかける | デルダマ | ふしぎなアメ |
| おたから　はっくつ! | 古代の抜け道に入ってすぐの場所にいる作業員に話しかける | デルダマ | すいせいのかけら |
| きのこの　かくれんぼ! | モンスターボールに化けているタマゲタケと戦闘する | おおきなキノコ | かおるキノコ |
| なぞの　こうせきを　さがせ! | 電気石の洞穴のお嬢様に話しかける(『ポケモンB2』) | デルダマ | げんきのかたまり×5 |
| ひかる　こうせきを　さがせ! | 電気石の洞穴のお嬢様に話しかける(『ポケモンW2』) | デルダマ | げんきのかたまり×5 |
| きえた　2この　ざいほう(※) | 「～こうせきを　さがせ!」をクリア | デルダマ | — |
| きのみ　だいしゅうかく! | フキヨセシティの畑周囲のバックパッカーに話しかける | デルダマ | ラムのみ×10 |
| かねを　ならして…… | タワーオブヘブンに入る | デルダマ | ほしのすな×5 |
| 3かい　なりひびく　かね(※) | 「かねを　ならして……」をクリア | デルダマ | — |
| エリートへの　みちのり! | ソウリュウシティに入る | デルダマ | ふしぎなアメ |
| ショッキング　ショッピング! | サザナミタウンのポケモンセンターでサングラスの人に話しかける | デルダマ | ふしぎなアメ |
| きおくりょく　トレーニング! | セイガイハシティのボート前の老人に話しかける | ハートのウロコ | — |
| きおくの　げんかいへ…… | 「きおくりょく　トレーニング!」をクリア | デルダマ | ハートのウロコ×5 |

※のついたミッションは、レベルが上がるとミッション名の数字部分（目標数）が変わります

## 開発秘話　フェスミッション

### 「共鳴」を具現化する新たな遊び

――　通信を使った新しい遊びとして「フェスミッション」が加わりましたが、『ポケモンB・W』のハイリンクの遊びと比べて、非常に手軽にできるのに驚きました。

**海野**　増田が『ポケモンB・W』で作ったハイリンクの遊びは、私がこれまで見てきたゲームの中でも、非常に衝撃的なものでした。人の世界に入り込んでイタズラしたり、一緒に何かやるなんて、想像もしませんでしたし。あのハイリンクの遊びをさらに発展させることで、人と人とのコミュニケーション、「共鳴」を具現化した企画をつのったところ、上がっていたのが「フェスミッション」の原型でした。企画書に「1人でも100人でも」と書いてあって、ビックリしたのを覚えています。

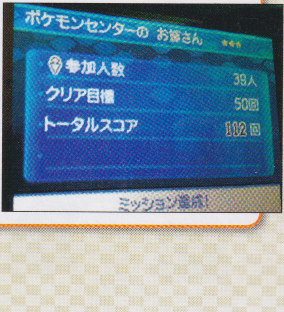
――　募集する側はハイリンクでミッションを選ぶだけ、参加する側はCギアのすれちがいログを開いておくだけと、手順が簡単なのがいいですね。

**海野**　「手軽にできる」という面は、特に気を使っています。始めるまでの手順が多くなると、せっかくプレイヤーが近くにいても行き違ってしまいますから。

――　先ほど「100人でも」とありましたが、100人以上でも遊べるんですか？

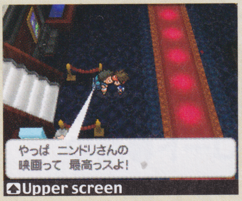
**海野**　はい、理論上は大丈夫です。一度ゲームフリーク社内で、開発総出、ほかの部署からも人を駆り出して50人くらいでやったことがありましたが、あっちこっちでワーキャー声が出て、非常に盛り上がりました。100人集めるのはかなり大変だと思いますが、ポケモン映画の上映館やイベント会場などで、ぜひ試してほしいですね。

➡大勢でクリアできれば報酬も豪華になる！



# ポケウッド 目指すは大スター! ポケモンと一緒に映画を撮ろう

タチワキシティジムをクリアしたあとに行けるようになるポケウッド。ここでは、ポケモンとともに映画の撮影をし、完成した作品を上映することができる。うまく撮影を進めるためには、ポケモンの技や特性、道具などに関する知識が必要。撮影しながら、バトルの応用を学ぶことができるぞ。




←撮影を無事に終えて作品を上映すると、ファンが差し入れの道具をくれる

## シナリオをじっくり読むことが撮影成功のコツ

初めての台本に挑戦するときは、必ずレンタルポケモンで撮影することになる。台本どおりに進めればグッドエンド、失敗してしまうとバッドエンドとなる。撮影を成功させるコツは、脚本をよく読んでカットごとに忠実に行動すること、相手と自分のポケモンの能力を把握することだ。セリフの選び方も重要だぞ。

←選んだセリフによって、相手の繰り出す技が変わる。場面にピッタリのセリフなら、撮影が成功しやすい技を出してくれる

### ❶お互いの技と持ち物を確認

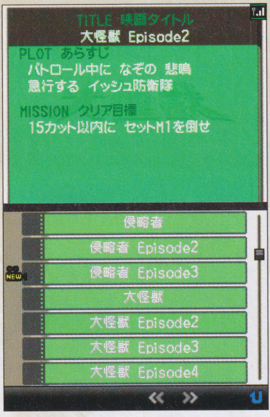
←技と持ち物以外にも、特性、能力をしっかり確認しておこう

### ❷カットごとの行動をチェック

←台本に書かれている内容に合った技を繰り出すようにしよう

## 映画を撮り続ければシナリオも増えていく

台本の出現条件は、右の表の通り。スターランクや興行成績は、ストレンジエンド（下インタビュー参照）を撮ることでも上がりやすいようだ。




↑グッドエンドを撮れたら自分のポケモンでストレンジに挑戦!

▶殿堂入り前までに撮影できる映画の台本

| タイトル | 難易度 | 追加条件 |
|---|---|---|
| ハチクマン | 易しい | 最初から |
| 侵略者 | 易しい | 「ハチクマン」撮影終了 |
| 侵略者 Episode 2 | 普通 | 前作GOOD END |
| 侵略者 Episode 3 | 難しい | 前作GOOD END |
| 侵略者 Episode 4 | 最高 | 前作GOOD END |
| タイムゲート トラベラー | 易しい | 「ハチクマン」撮影終了 |
| タイムゲート トラベラー2 | 普通 | 前作GOOD END |
| タイムゲート トラベラー3 | 難しい | 前作GOOD END |
| 魔法の国の 不思議な扉 | 易しい | 「ハチクマン」撮影終了 |
| 魔法の国の 不思議な扉2 | 普通 | 前作GOOD END |
| 魔法の国の 不思議な扉3 | 難しい | 前作GOOD END |
| 恐怖! 悪夢の 赤い霧 | 易しい | 「ハチクマン」撮影終了 |
| 恐怖! 悪夢の 赤い霧2 | 普通 | 前作GOOD END |
| 恐怖! 悪夢の 赤い霧3 | 難しい | 前作GOOD END |
| OL The Giant!! | 易しい | スターランク1段階アップ |
| OL The Giant!! Pt.2 | 普通 | 前作GOOD END |
| OL The Giant!! Pt.3 | 難しい | 前作GOOD END |
| OL The Giant!! Pt.4 | 最高 | 前作GOOD END |
| 忘れえぬ記憶 | 易しい | スターランク2段階アップ |
| 忘れえぬ記憶2 | 普通 | 前作GOOD END |
| 忘れえぬ記憶3 | 難しい | 前作GOOD END |
| 忘れえぬ記憶4 | 最高 | 前作GOOD END |
| Full Metal Cop | 易しい | 興行成績5000億円以上 |
| Full Metal Cop2 | 普通 | 前作GOOD END |
| Full Metal Cop3 | 難しい | 前作GOOD END |
| Full Metal Cop4 | 最高 | 前作GOOD END |

## スターになればVIP待遇が待っている!?

グッド、ストレンジエンドの作品を撮り続けていくとスターランクが上がり、ポケウッドの人々のセリフが変わるほか、作品撮影後にどうぐを差し入れしてくれるファンも増える。作品の興行成績も、自分のスターランクに応じて上がるぞ。

←スター級のポケモン（下インタビュー参照）に輝くスターの証!

## 開発秘話 ポケウッド

### 「はっちゃけシナリオ」でバトルを学べる

—— あと、予想をはるかに超えて面白かったのが「ポケウッド」でした。失礼ながら出落ちネタかと思っていましたが、システム的にもシナリオ的にも、非常に深い内容でした。

**海野** ポケウッドのアイデアには、主に2つの軸があります。1つはグラフィックです。もともと私がアートディレクターとしてやってきた中で、もっとポケモンの表現に幅を持たせられないかと漠然と考えていました。もちろん『ポケットモンスター』本編として、ポケモンたちをいかに生き生きと描くかは常に考えてきているんですが、それとは別に、グラフィック担当としてどこかで一度“はっちゃけたことがやりたい!”という思いがあったんです。

—— 確かに…かなりはっちゃけた内容ですね。

**海野** もう1つの軸はバトルです。じつはポケウッドは、「『ポケットモンスター』初心者にもっとバトルに興味を持ってもらいたい」と考えたプランナーが出してきた企画なんです。ポケモンのバトルはタイプや特性や数多くの技がからんで非常に奥深いのですが、それを本編のシナリオ内で全部説明するのはかなり無理があります。そこで「映画を撮る」ためにクイズ形式のバトルをこなすことで、自然とバトルのイロハを覚えてもらおうというのが、ポケウッドの本来の目的なんです。はっちゃけたグラフィックとバトルへの導入。この2つが合わさって「ポケウッド」が生まれました。

—— バトルも後半の方になると、詰め将棋的な歯応えがありますね。

**海野** 確かに詰め将棋に近いですね。最初のシナリオは簡単な一手詰みでルールを覚え、シナリオが進むに従って手数が増えて難しくなっていきます。でも間違えてそれで終わり、というのも寂しいので、間違えても楽しめるようなバッドエンドを用意するなど、その点はいろいろと工夫しています。

—— バッドエンドもあれはあれで面白いですね（笑）。下画面の観客の反応がまたシュールで。あとシナリオも非常に面白かったです。

**佐藤** プランナーたちもふだん『ポケットモンスター』で書けないようなことができると、生き生きしていました。

**海野** 増田に企画書を持っていったら「なにコレ!」と驚かれました。表紙でUFOがポケモンを襲っていたんですよ。

**増田** よく見ると、UFOが糸で釣ってあるんです（笑）。私もこういうはっちゃけたのは大好きなのですが、これをポケモンの世界観を壊さずにやるために「映画」を出したのが、非常に良かったですね。また撮影がセットの中で実写で撮るのではなく、グリーンスクリーンなのもポイントです。実際の撮影風景と再生される映像を完全に切り離しているので、ポケモン本来の世界観が保たれるんです。これならどんなムチャなシナリオも書き放題ですね（笑）。

—— 出演するポケモンは手持ちとレンタルから選べますが、どちらの方がいいんですか?

**佐藤** どちらを選んでも大丈夫なのですが、レンタルポケモンの方がグッドエンドは見やすいと思います。あとバッドエンドのほかに、「ストレンジエンド」という変な終わり方もありますが、これは手持ちのポケモンでないと難しいかもしれません。例えば相手が一切攻撃技を持っていないのに、自分たちが全滅しないと見られないエンディングもあるので、手持ちに「だいばくはつ」を持ったドガースを入れて自分でひんしになるとか…。

—— そんなエンディングもあったんですね。

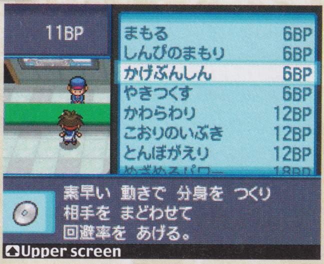
**佐藤** あと手持ちのポケモンを映画に出して大ヒットした場合、撮影したポケモンを戦闘に出すたびに星が出て光ります。

—— まんまスターですね!

**佐藤** 特定の相手に特定の技を使うことでしか見られない特別なイベントもあります。レンタルポケモンだけでなく、いろんなポケモンで挑んでみてください。

# PWT(ポケモンワールドトーナメント) さまざまなルールで歴代強豪トレーナーとバトル!!

ホドモエシティのジムで勝利したあと、挑戦できるようになる施設。ここでは勝ち抜きのトーナメントが行われており、3連勝して優勝すれば、どうぐやわざマシンと交換できる、バトルポイント(BP)が手に入る。基本的にポケモンのレベルはすべて同一になるので、ライモンシティのバトルサブウェイと同じく、純粋なバトルの腕が試される場所だ。




⬆BPでしか手に入らない道具、わざマシンも多い

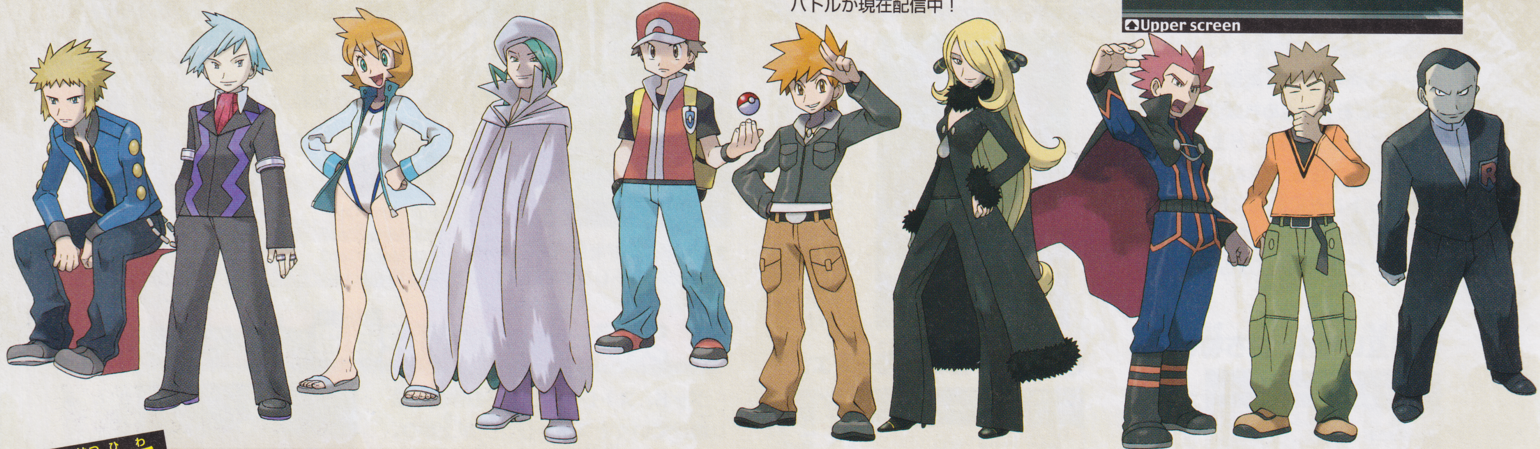
## トーナメントごとのルール・傾向をチェック

トーナメントによって、出場できるポケモンなどが異なるぞ。お互いに1匹ずつ交換する「ミックス」、レンタルポケモンのみでバトルする「レンタル」など、特殊なルールが設けられている場合もある。また、Wi-Fi通信では特別な相手が出場するトーナメントをダウンロードできる。

### 伝説のポケモンと戦えるダウンロード専用のトーナメントも!

➡伝説のポケモン3匹とのローテーションバトルが現在配信中!

## 殿堂入り後には歴代作品のトレーナーも登場!!



## 開発秘話 PWT

### 現実のチャンピオンとも対戦できる!!

―― 過去の名トレーナーが集結する新施設「ポケモンワールドトーナメント」(以下PWT)も、ファンからはかなり好評ですね。

**海野** 正直なところ、ちょっとやり過ぎたかな〜と思ってます。

**増田** (笑)

**海野** バトル好きの方々にさらにバトルを楽しんでもらおうという施設なのですが、ここは一之瀬のアイデアが発端でもあるんです。

―― 一之瀬さんはPWTの企画にかかわられているんですね。

**一之瀬** もともとの発端は、毎年行われているポケモンバトルの世界大会「ポケモンワールドチャンピオンシップス(以下WCS)」の優勝者を、ゲーム内に登場させたいということでした。「キミがゲームに登場する!」というキャッチコピーを打ち出すことでWCSを盛り上げ、ポケモンバトル自体ももっと盛り上げていきたいと思いまして(※)。

―― WCSのチャンピオンと戦える! 5月の「PGL ジャパンカップ2012スプリング」で9269位だった私(編集長マッスル)には、夢のような話です!

**一之瀬** 企画を練るうちに、トーナメント形式でバトルが行われる施設に決まったのですが、どうせならWCSのチャンピオンだけでなく、過去の人気ジムリーダーやチャンピオンと戦えるといいよね!と話がふくらみまして…。結果的に歴代の名トレーナーが総登場する、シリーズファンにとってはお祭り的な施設になりました。

**海野** まさに"チャンピオンカーニバル"です!

**一之瀬** ただ自分が言い出しっぺの1人ではあるんですが、おかげで歴代の戦闘曲を全部アレンジする羽目になりまして…。仕事量的には自分で自分の首を絞めた感があります(笑)。

―― 過去のトレーナーたちが、全員アレンジ版のBGMで出てくるんですか?

**一之瀬** ええ。大変でしたが、自分ももう一度アレンジしたいという気持がありましたし、ファンの皆様にも喜んでほしかったので、頑張りました!

**海野** ゲームを進めることで戦えるトレーナーが増えていき、Wi-FiコネクションではWCSチャンピオンやイベント的なトレーナーのダウンロードも予定されています。末長く楽しんでください。

⬆現在Wi-Fiで配信されているトーナメント「2012にほんだいひょうにちょうせん」。最先端のバトルを体感せよ!

⬆トーナメントで対戦する際のBGMは、過去作の戦闘曲のアレンジバージョン! バトルだけでなく音楽も楽しみの1つだ

※「ポケモンワールドチャンピオンシップス2012 日本代表決定大会」入賞者と戦えるトーナメント「2012にほんだいひょうにちょうせん」を、Wi-Fiコネクションで配信中。

## 対戦相手のポケモンに対策しておこう

トーナメントにより、出場する相手も変わってくる。誰と戦うかは直前までわからないが、相手のてもちポケモンは決まっているので、有利なタイプで挑むといい。ホドモエトーナメントならはがね、じめん、ひこうタイプなどが比較的有利だ。殿堂入り前に挑戦できるホドモエトーナメントの2回目以降、さらにミックストーナメントに登場するトレーナーと、その手持ちのポケモンを紹介しよう。

⬆ジムリーダーは繰り出すタイプに偏りがある

### ▶対戦相手の てもちポケモンリスト

ここで紹介しているジムリーダー以外に、一般のトレーナーが対戦相手になる場合もあるぞ。

| ホドモエ(2回目以降) | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| チェレン | ムーランド | ザングース | チラチーノ | ミルホッグ | ??? | ??? |
| ホミカ | ペンドラー | ハブネーク | ダストダス | ゴルバット | ??? | ??? |
| アーティ | ハハコモリ | ビークイン | イワパレス | シュバルゴ | ??? | ??? |
| カミツレ | ゼブライカ | モココ | デンチュラ | エモンガ | ??? | ??? |
| ヤーコン | ドリュウズ | ネンドール | ワルビル | ガマガル | ??? | ??? |

| ミックス | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| チェレン | ムーランド | ザングース | チラチーノ | ミルホッグ | ??? | ??? |
| ホミカ | ペンドラー | ハブネーク | ダストダス | ゴルバット | ??? | ??? |
| アーティ | ハハコモリ | ビークイン | イワパレス | シュバルゴ | ??? | ??? |
| カミツレ | ゼブライカ | モココ | デンチュラ | エモンガ | ??? | ??? |
| ヤーコン | ドリュウズ | ネンドール | ワルビル | ガマガル | ??? | ??? |
| ベル | ムシャーナ | フタチマル | チャオブー | ジャノビー | ??? | ??? |

## ジョインアベニュー お店を開いて自分だけの街を作って発展させよう

4番道路とライモンシティの間にあるジョインアベニュー。ここには、これまで通信した相手がお客としてやってくる。お客を「招待する」と、便利なお店を開いてくれるようになる。また、「案内する」ことでお店のランク、街のランクが上がっていく。すれちがい通信に対戦、交換など、たくさん通信することが街を早く大きくするコツだ。

⬅街のランクが上がると、秘書が増えるなどの特典が付く

### 「招待する」でお店が開く

⬅お店はどれもほかの街にはない、特別なものばかり

### 「案内する」で人気アップ

➡お客の行きたがっているお店を紹介してあげよう

### ▶ジョインアベニューに開店できるお店一覧

お店は最大で8軒まで建てることができ、それ以上建てる場合は、前からあったお店1件と入れ替わりになる。お店はランクが上がるほど品ぞろえがよくなり、一定以上のランクになるとお店の外見もゴージャスになっていくのだ。ここでは、序盤から建てられる7種類のお店の特徴を紹介する。

⬅お店の建て方は自由。同じ店を何軒建ててもOKだ

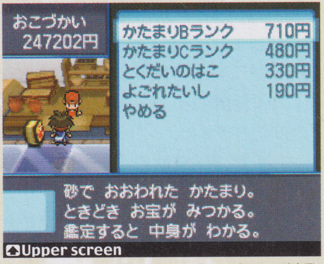
### 花屋

いろいろなきのみを買うことができる。きのみはポケモンに持たせたり、5番道路で高く売ったりできるぞ。

⬆きのみのほか、フキヨセシティで買い取ってもらえるこやしも並ぶ

### 古道具屋

掘り出し物を売っているお店。購入して鑑定してもらうことで、いろいろなどうぐが手に入る。




⬆商品が何なのかは、実際に買って鑑定してもらうまでのお楽しみ

### くじびき屋

1日1回、くじ引きができるお店。賞品は1等から10等まであり、1等では「マスターボール」がもらえる。

⬆1等はなかなか出ないが、くじは無料で引けるのでお得

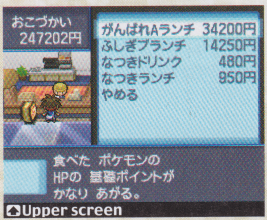
### 道場

ポケモンを鍛えて強くする施設。基礎ポイントを大きく上げたり、レベルを上げることができる。

⬅バトルに出さなくても、ポケモンを強くできる

### カフェ

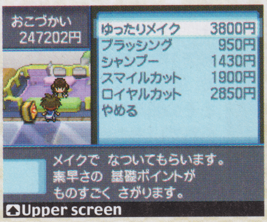
ポケモンをなつかせたり、レベルや基礎ポイントを上げたりする効果がある。ちなみにここや道場でレベルアップしても進化せず、わざも覚えない。




⬅ほかの店よりバラエティに富んだメニューがそろう

### 美容室

ポケモンをきれいにして、なつかせることができるお店。また、基礎ポイントを下げられる、特別なメイクも行えるのだ。




⬅なつくことで進化するポケモンにぴったりなお店

### マーケット

おもにバトルで使うどうぐを、セットで安くまとめ買いすることができる。1つ1つ買うよりもお得だぞ。

➡基礎ポイントを上げる道具、回復の道具のセットなどを売る

# 特濃!! ポケモン音楽インタビュー

# さらなる進化を目指して…

ポケモンの“音楽”に関するお話を今号もお届け!! 本作の音楽を手掛けた一之瀬さん、佐藤さんに加え、『ポケモン赤・緑』からポケモンの音楽を手掛けてきた増田さんも乱入!?

『ポケモンB2・W2』サウンドデザイナー

一之瀬 剛さん

佐藤 仁美さん

＋

ポケモン音楽生みの親

増田 順一さん

が語る!!

## ゲームの設定にこだわり抜いた曲作り

―― 増田さんのブログ（増田部長のめざめるパワー。詳しくは下記の囲み記事参照）で拝見したのですが、『ポケモンB・W』でNの戦闘曲を作る際、Nのイメージや設定をそれこそ1小節単位で詰め込んでいるのにとても驚きました。一之瀬さんと佐藤さんも、曲を作る際はそれくらいこだわられるんですか？

**佐藤**　『ポケモンB2・W2』の曲で私が特にこだわったと言えるのは…アクロマの曲です。アクロマは私のイメージですと、すごく理想の高い、ある意味ロマンチストなんです。アクロマのテーマと戦闘曲は、音が高くなったり低くなったりが繰り返されますが、これは彼の「理想の高さ」と「現実」を投影させています。その中でも高い音が何度も続くのですが、これは「それでも彼の理想は高いまだろうな」というイメージです。あとアクロマは、理想のためならその行為の善悪を気にしないという不思議な人なので、曲も長調や短調、無調をゴチャゴチャにし「清濁併せ飲む」雰囲気を出しています。

←手元の端末の音もイメージされた、アクロマの戦闘曲

―― そこまで考えるんですね。

**佐藤**　あと新たにチャンピオンになったアイリスのチャンピオン戦の曲も私が作ったのですが、すごくポップな感じにしました。理由は2つありまして、まずアイリスがすごく元気な女の子で、どこから来たのかわからない、ドラゴンタイプの使い手であるのを表現したかったこと。あとこの曲は、『ポケモンB・W』から続く長い長い物語の締めくくりに流れるものです。だから「大団円」を演出するため、必要以上に明るくしました。肌に合わない方がいるかも…とは思ったんですが、この曲は無難なものではなく、とにかく特徴を出していくべきと、そこは思い切りました。

**一之瀬**　で、曲の終盤で「ドラがゴ～ン」と鳴るんですが…。

**佐藤**　「ドラがゴ～ン」でドラゴンです(笑)。これ、じつは冗談でもなんでもなくて、ホントにドラゴンの意味なんです。しかも2回鳴ります。“ソウリュウ”シティとかけて。ドラの音は、龍の鳴き声にも聴こえますしね。

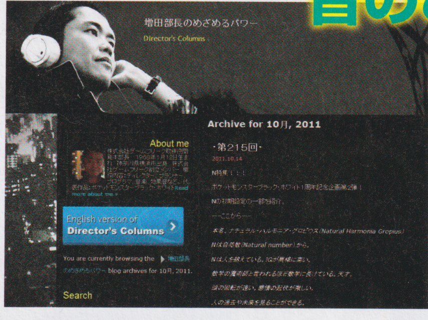
―― 「ドラゴン」2回でソウリュウですか!!

**一之瀬**　先ほど話に出たアクロマの戦闘曲は私がアレンジしたんですが、佐藤の作曲がすごくカッコよかったので「もっとやっちゃえ！」といろいろイジりました。アクロマはタブレット端末みたいなものを持ちながらバトルするんですが、ピンチになると「ピピピピピッ！」と計算して即座に対策を立てる…みたいなイメージで、電子音っぽいものを加えています。

**佐藤**　ゲーチスの曲にも、キャラの行動をイメージさせる音を入れてますよね。

**一之瀬**　ええ。ゲーチスは戦闘中、怒りにうちふるえて杖で地面をカーン！カーン！とたたくんですが、それをイメージした音を曲に加えています。さらに戦闘中のゲーチスのアニメと、曲中の「カーン！」の音が合うように調整もしました。ゲーチスの曲自体、尋常じゃなく激しい、テンポの速い曲になっています。怒りに我を忘れたイメージを出していますが、あまりにハイテンションすぎて冷静に見ると滑稽、という感じも狙っています。

## 公式ブログで見られる『ポケモンB・W』N戦の音のこだわり




←ゲームフリーク公式HP内のブログ「増田部長のめざめるパワー」では、『ポケモンB・W』発売1周年記念企画として、Nやゲーチスの設定とその曲作りの経緯が語られているのだが…これがとにかく深い!! ぜひ一度読んでみてください

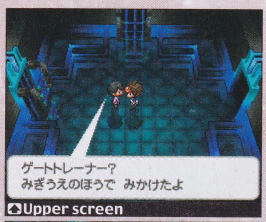
※ゲーチス、Nの設定話は、公式ブログ「増田部長のめざめるパワー」（http://www.gamefreak.co.jp/blog/dir/）の第212回、215回に掲載。

## 『ポケモンB2・W2』で気に入っている曲

―― 今回作った曲のなかで、特に気に入った曲があったら教えてください。

**佐藤**　自分で作った曲では、黒の摩天楼と白の樹洞です。昔から高速道路っぽい曲を作りたいと思っていたんですが、黒の摩天楼には連続する建物のイメージをうまくそこに重ねられました。白の樹洞の方は、大木の根っこや枝の相似性を入れています。一之瀬の書いた曲では「ストレンジャーハウス」という、ヤマジタウンの横にある怖いお屋敷の曲です。『ポケモンD・P』の「もりのようかん」もすごく怖い曲だったんですが、私、『ポケットモンスター』の中に怖いものが入っているのが大好きなんです（笑）。こういう怖いのは、子供心にすごく残りますよね。あとメダル関連の効果音もいいですね！「キン！キン！」と、すごく気持がいい（笑）。

**一之瀬**　私の作った中では、ライバルの曲ですね。ライバルの戦闘曲を作るのは初めてなのですごく悩んだんですが、最初にライバルのキャラに合わせて、暑苦しいくらい熱いメロディを作り、それを



←黒の摩天楼は『ポケモンB2』、白の樹洞は『ポケモンW2』で、殿堂入り後に行ける

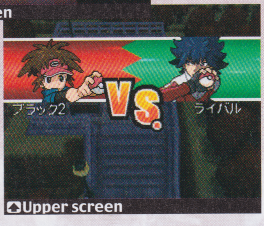
イベント時のテーマにしました。戦闘曲はこれをアレンジし、ワクワクするようなイントロをつけて構成しています。佐藤が作った曲の中では、22番道路の曲がいいですね。メロディがとてもきれいで、また海野がテーマとして掲げていた「冒険活劇」の雰囲気もうまく出ていると思います。

―― 今作は「PWT」もあって、過去のバトル曲がいろいろと聴けるのですが、ちなみにお2人がシリーズで一番好きなバトル曲って何ですか？

**佐藤** 『ポケモンD・P』のディアルガ・パルキアの曲です！ 短調より長調の方が狂気を感じて怖くありませんか？ さっきから怖い怖いと言ってばかりな気もしますが(笑)、これはいい曲だと思って、ニヤ～としながら聴いていたのを覚えています。曲調の明るいところが、逆にすごく怖いんですよ。

**一之瀬** やっぱり最初に『ポケモン赤・緑』のチャンピオン曲を聴いたときは、鳥肌が立ちました。その衝撃は忘れられません。あと「PWT」のアレンジ曲では、佐藤のアレンジした『ポケモン金・銀』のチャンピオン曲が壮大で、一番強そうに聴こえますね。

⬅ひっそりとしたストレンジャーハウスに、寂しげな曲が鳴り響く




➡ライバルとの戦闘曲は、彼のキャラに合わせた熱～い内容に！

⬆ディアルガ、パルキアの戦闘曲は増田さんの作。壮大なスケールの大曲だ

## 制約から生まれた『ポケモン赤・緑』の戦闘曲

**一之瀬** 増田のこだわりはすごいですよ～。『ポケモンB・W』のときは増田が作った曲を私がアレンジしたんですが、事細かなオーダーに加えてポエムまで添えられていたり…。

**佐藤** 『ポケモンダイヤモンド・パール』でディアルガ・パルキアの曲を渡されたときは「何とかの神、今、現る！」とか書いてありました（笑）。

**増田** そういや書いてたね（笑）。私が音楽の常識をあまり意識していなくて、普通はやらないことをやっているんだとは思うんですが。

**佐藤** じつは私が『ポケモンプラチナ』でフロンティアブレーン戦の戦闘曲を作るときに、「あんまり普段の戦闘曲と違うのもアレなので、増田っぽいところも入れておこう！」と、自分の中に「エア増田」を作って（笑）、それっぽいフレーズをこっそり入れておいたんです。

**一之瀬** 私も『ポケモンエメラルド』のフロンティアブレーン戦で、同じように考えて増田っぽいフレーズを仕込んだつもりです。

**増田** 気づいてました。この場所オレっぽいな～って（笑）。

**佐藤** えー！ 気づいてたんですか!!

**増田** 自分でバトル曲を作っているときに、外しちゃいけないルールみたいなものがあるんです。これを外すとポケモンっぽくないというものが。

―― それは具体的にどういうものなんですか？

**増田** 例えば『ポケモン赤・緑』のときは音数が少なくて、リズムを刻むのに本当はノイズを使いたかったのですが、ノイズは鳴き声とか技の効果音で使っていたので、3音しか使えなかったんです。3音でリズムを取るとなるとベースだけでやるしかないので、八分で「ズダ♪ズダ♪ズダ♪ズダ♪」とやるしかない。これが変なリズムを取ると、全体のバランスが崩れてしまうんです。八分か、やっても四分に直すくらいですね。そのリズムが元になっているので、そこをあまりいじると、『ポケットモンスター』ぽくならないんですよ。

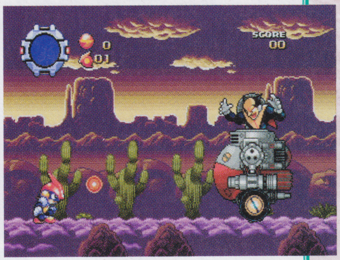
―― 制約があるからこそ、生まれてきたリズムなんですね。

**増田** ただこの曲は、自分的にはけっこう無理して作っています。これも自分の世界観の一部ではありますが、素直に自分の好みに従っていたら作らない曲でしょうね。自分の地が出ているのは、『パルスマン』（詳しくは右上の囲み記事参照）の曲なんかがそうです。

⬅この曲にも「エア増田」の影響が？

## Wiiでも遊べる！ 幻の名作『パルスマン』

『パルスマン』は、1994年にセガから発売されたメガドライブのアクションゲーム。ゲームフリークが開発を担っており、ディレクターとキャラデザインを杉森建さん、音楽を増田順一さんが担当している。現在もWiiのバーチャルコンソールでプレイ可能(600円)。なおセガ公式サイトのセガボイスVol.65（http://sega.jp/segavoice/vol65/）で、杉森さんの当時の思い出話を見られる。




⬆ゲームのデキもさることながら、テクノ風のBGMも非常に評価が高かった。Wiiで遊んでみよう！

## 聴かせたい数小節のために盛り上げる！

**増田** あと草むらでポケモンに会って音が鳴り始め、画面が移動する間にイントロが鳴るという最初の流れが、意外と重要な気がします。そして決めポイントでグワーッ！と来る場所を作るとか。

**一之瀬** 基本的にテンションを上げて上げてさらに上げて、ギリギリまで上がっているのにさらに上げますもんね。

**佐藤** 本当に聴かせたい数小節のために、前座を用意している感もあります。

**増田** 『ポケモンB・W』最後のN戦の曲なんかも、最後の部分を聴かせるためにどんどん盛り上げています。聴かせたい部分から逆算して曲を作ることもありますね。むしろ頭から順番に作ることはほとんどなくて、部分部分を分けて作ることが多いです。

―― 『ポケットモンスター』シリーズの戦闘曲は、聴いていて本当にテンションが上がりますよね～。

**増田** 自分で書いた曲をあとで聴いて、自分でテンション上げていますから（笑）。まぁ自分のテンションを上げられない曲はダメなんですが。

**佐藤** そうして増田の曲はどんどん長くなるんです。

**増田** メッセージ性が強い曲はどうしても長くなってしまって。ディアルガ・パルキアの曲ともなると、「このポケモンは神であり～」とか、いろいろ意味を込めたくなります。

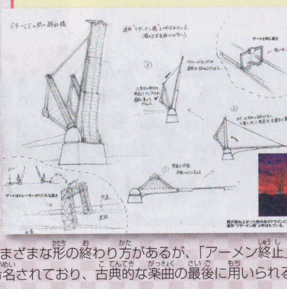
**一之瀬** 『ポケモンB・W』はそうでもなかったんですが、『ポケモンD・P』のときは140小節とか160小節もある曲が上がってきて、アレンジどうするの!?とか大騒ぎになりました。

**増田** その長い長いディアルガ・パルキアの曲も、最後のアーメン終止(※)を聴かせるために作っているんです。ループ間際なので、プレイヤー全員に聴いてもらえたか定かではありませんが(笑)。

**一之瀬** 『ポケットモンスター』の戦闘曲は、やはり増田の唯一無二なメロディー構成で成り立つところが大きいんです。でもそれに私を含めたゲームフリークの音楽スタッフの個性が混じることで、さらに進化していけると思っています。今回の『ポケモンB2・W2』はまだ1回進化したくらいですが、さらに進化させられるよう頑張りたいですね。

### 『ポケットモンスターブラック2・ホワイト2』サントラCD
### 「ニンテンドーDS ポケモンブラック2・ホワイト2 スーパーミュージックコンプリート」発売中！

『ポケモンB2・W2』の全楽曲に、『ポケモンE・Pt・B・W』の未解禁楽曲を収録した究極のサントラCD。2625円（込）で発売中だ。



⬅ブックレットには貴重な開発資料も掲載！

発売元：株式会社ポケモン
販売元：株式会社オーバーラップ

※「終止」は音楽用語で、音楽の段落の終わりのこと。さまざまな形の終わり方があるが、「アーメン終止」は讃美歌の最後に唱えられる「アーメン」に用いられることから命名されており、古典的な楽曲の最後に用いられることが多い。

©SEGA/GAME FREAK inc.